

Akademický rok 2020/2021

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Lukáš Prokop

Název práce: To World-Build Engulfed within the Undulation – Withdrawn Yet Prevalent

Slovní hodnocení:

Gilles Châtelet říká, že diagram je moment, ve kterém můžeme postřehnout, jak se na nás bytí usmívá. A je to právě diagram, jež považuji za nejvýstižnější označení techniky, kterou Lukáš Prokop ve své práci hojně využívá – techniky, jenž je intelektuální, vizuální, spekulativní a narativní zároveň. Jeho proces budování fikčního světa může vypadat z povzdálí jako čirý rozmar, při bližším pohledu se ale můžeme přesvědčit, že Prokop je ve skutečnosti důsledný experimentátor, jež metodicky odvíjí z pečlivě zformovaného kozmologického zárodku vnitřní principy svého světa, a dodržuje je za účelem vytvoření vnitřně koherentního celku. Právě tohle místy až obsesivní následování pomalého „odlepování“ pravidel od podlahy imaginace („bootstrapping“, chcete-li) je to, co mi na jeho přístupu přijde nejoriginálnější.

V Prokopově díle lze číst důraz na témata abstrakce, komplexity a odcizení jako momentů, v níž za lidskou kreativní činností prosvítá autonomní, mimo-lidská realita, jež tuto činnost vposledku určuje. Proto i fikce zde nemá charakter subjektivní fantazie, ale něčeho vnějšího, co subjektivní lidskou realitu spíše přichází okupovat a ohýbat. Zde se také nachází podstatný statement Prokopova díla, jež mu brání před tím, aby sklouzlo do polohy pouhého gesta nebo formálního cvičení – co je nebezpečí, které může u ambiciózních spekulativních projektů nastat.

Z hlediska relevance považuji práci za dobrý příspěvek do současného přemýšlení o vlivu digitálních kultur na mytologické a kozmologické základy moderní společnosti – zejména s rozvojem videoher s jejich komplexními narativy a bohatě vyskládanými světy (na co autor sám odkazuje) si začínáme nejenom v umění a filozofii uvědomovat, že samozřejmost každodenní reality je pouze efektem celé série zamlčených myšlenkových schémat, principů, modelů a digramů, jež operují na „kosmickém pozadí“ našich společností a kultur, a generují vnímání naší každodennosti.

Autor u tvorby prokázal cit pro propojování vlastní intuice s jejím systematickým svázáním do sady generativních principů. Vytvořil bohatou a svébytnou poetiku fikčního světa, jež budí zdání něčeho extrémně cizího, no nakonec snad může sloužit i jako matice nebo rámec pro čtení komplexnosti a abnormálnosti dnešní situace lidstva na své vlastní planetě, Zemi. Toho se dotýkám také ve svých otázkách k rozpravě.

Otázky k rozpravě:

- 1) Je dle autora možné chápat world-building nejen jako gesto nebo formální cvičení, ale také jako nástroj dozvídání se něčeho o sobě jako tvůrci, nebo o zamlčených „kosmologických“ předpokladech společnosti, kultury a komunit, ve kterých se autor pohybuje?
- 2) Do jaké míry je pro autora podstatná mediální prezentace díla? Bylo by možné představit si ho třeba i jako počítačovou simulaci (po vzoru např. Iana Chenga) nebo tištěnou knihu? Měnili by se v závislosti od této prezentace významy, jež by dílo neslo?
- 3) Můžeme dle autora hodnotit jeho přístup jako komentář k vizualitě některých vědeckých disciplín, jako klimatologie, ekologie nebo kybernetika, taky hojně založené na modelech a diagramech?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě a v závislosti na jejím výsledku navrhuji hodnocení níže.

Návrh klasifikace:

A-B

Posudek vypracoval(a):

Mgr. Lukáš Likavčan

Datum:

3. června 2021

(Podpis oponenta)